

РАЙСКИЙ УГОЛОК

от Александра Виноградова



РАЙСКИЙ УГОЛОК

Это дополнение содержит правила по возведению собственного поселения, а также список событий, которые могут обрушиться на головы его обитателей.

Автор: Александр Виноградов

Большое спасибо Дарье Заузолковой, Александру Стрепетилову и Павлу Берлину.

О времени

В жизни каждого отщепенца есть время, когда он устаёт идти навстречу солнцу и встречать грудью каждый вызов. Даже самому распоследнему псу войны надоедает лежать под пулями, чтобы потом зализывать раны и разглядывать шрамы. Даже ему. Даже тебе или мне.

В такие минуты хочется вернуться, неважно куда, и чтобы тебя там ждали, даже если это держащаяся на честном матерном слове хибара, а ждёт тебя там лишь старая дырявая кружка. Всё равно. Говорят, когда у человека есть, куда возвращаться, ему становится легче жить на свете. Может, именно поэтому такое место и зовут домом.

На этих листках ты найдёшь правила, по которым ты сможешь найти, построить и воспользоваться всеми благами, которые предоставит тебе твой дом. Постапокалипсис жесток, и потому если ты сумел построить свой дом — жди гостей. Люди придут к тебе, чтобы жить рядом с тобой, чтобы в случае чего ты им помог. Возможно, в обмен на эту надежду они смогут помочь тебе.

Для того, чтобы воспользоваться этими правилами, ты должен впустить в игру время. По большому счёту, оно уже давно принимало в ней участие, просто сейчас ты должен обратить на него чуть больше внимания. Даже когда ты вдалеке от дома, там что-то происходит.

Некоторые ходы в этих правилах отмечены как стратегические. Это значит, что на выполнение стратегического хода уйдёт гораздо больше игрового времени (возможно, до месяца), чем на выполнение обычного хода. Прикинуть в голове, что построить на пустыре — вовсе не означает построить.

Если ты не уверен в том, что прошло нужное количество времени — спроси об этом у твоего Мастера Чайных Церемоний. В конце концов, кому, как не ему знать, когда и каким подать тебе твой чай.

ВАШЕ ПЛЕМЯ

Земля обетованная

Если ты ***решил, наконец, осесть на земле и назвать её своим домом****, выбери место и действуй* ⚁⚄*+умно.*
На 12+ выбери три. На 7–9 выбери одно.

- *Рядом есть источник не радиоактивной воды.*
- *Рядом можно найти пищу, которую легко готовить и безопасно есть (+1 к броскам* ***запаса провизии****).*
- *В окрестностях можно отыскать достаточно строительных материалов, которые ваша группа сможет легко использовать (+1 к броскам* ***план работ*** *и* ***возвести постройку****).*
- *Это место удобно оборонять.*
- *Оно не скрывает в себе сюрпризов.*

Примечание: Вожак явно не нуждается в том, чтобы оседать на земле. Если среди вас есть Вожак, пусть он перетрёт с Мастером Церемоний, что за поселение ему досталось. Возможно, он даже будет настолько великодушен, что разрешит остальным жить в нём.

Запас провизии (стратегический ход)

Если ты ***находишься в лагере, и там не хватает провизии, ты можешь организовать её сбор****. Выберите того, кто будет руководить этим. Пускай он действует ⚁⚄+умно. На 10+ вы успешно собрали провизии на d6/2 следующих месяцев. На 7–9 вы успешно собрали провизии на d6/2 следующих месяцев с нежелательным последствием (выберите одно);*

- *вы привлекли чьё-то внимание (вряд ли вы будете этому рады);*
- *вы потратили слишком много времени (Мастер Церемоний расскажет вам, что вы пропустили);*
- *вы собрали последние остатки провизии (теперь вам снова надо искать другой источник пищи);*
- *пища скрывает страшный секрет (обсудите с Мастером Церемоний, что это такое на самом деле);*
- *вы были слишком неосторожны в этот раз (среди вас есть пострадавшие).*

На 6 – вы не собрали нужного количества провизии.

В случае, если вы не собрали нужного количества провизии и у вас не осталось стратегических ходов, в следующем месяце на совершение стратегического хода действует модификатор N+1, где N — это месяц, подряд проведённый без провизии.

План работ (стратегический ход)

Если ты находишься в лагере, то все вместе вы наверняка сумеете собрать требуемые стройматериалы и ***продумать, что и как вы будете строить****. Выбери руководителя работ. Пускай он действует ⚁⚄+умно.На 10+ вы получите бонус +2 на последующее возведение постройки. На 7–9 вы получаете бонус +1 на последующее возведение постройки.*

На 6 – работа была организована неправильно, и кто-то пострадал.

Возвести постройку (стратегический ход)

Если ты ***находишься в лагере и вы всем миром решили построить что-либо, выберите главного на стройке****. Пускай он действует ⚁⚄+умно. На 10+ выберите два (+1, если среди строителей есть архитектор). На 7–9 выберите один (+1, если среди строителей есть архитектор).*

- *Никто не пострадал.*
- *Постройка прослужит вам долго.*
- *Вы построили именно то, что хотели (сюрпризы и открытия на усмотрение Мастера Церемоний).*

На 6 – все ваши усилия были тщётны, и есть пострадавшие.

Пострадавшие

Если кто-то ***пострадал на стройке или при проведении каких-нибудь работ****, учти ⚁⚄+историю, чтобы узнать их судьбу. На 10+ человек отделался испугом и ушибами, на 7–9 — серьёзные повреждения (Мастер Церемоний уточнит, какие именно), на 6 – человек получил увечье на всю жизнь, или погиб.*

Торговый караван (стратегический ход)

Люди из твоей общины решили заняться торговлей с соседним поселением. Расскажи Мастеру Церемоний об этих смельчаках. Каждый раз, когда они **отправляются в путь**, *действуй ⚁⚄+умно, чтобы узнать, с чем они возвращаются. На 7–9 выбери одно, на 10+ два:*

- *d6/2 бартера.*
- *Некоторое количество пищи, которого хватит всем (+1 к следующему броску на Запас провизии).*
- *Сколько-нибудь стройматериалов, которых всегда не хватает (+1 к следующему броску на План работ).*

На 13+ они приносят с собой новости или же предмет, которые изменят всю вашу дальнейшую жизнь. Спроси у Мастера Церемоний, что это, и какую роль оно сыграет в вашей судьбе.

Воззвание к людям

В случае, когда ты **обращаешься к беснующейся толпе**, *выбери, как именно ты это сделаешь, и действуй ⚁⚄+…*
+круто, если ты стоишь перед ними один и чеканишь условия своего ультиматума;
+жёстко, если ты угрожаешь силой, кровью, быстрой расправой;
+пылко, если в ход идут чары, красота тела или слов;
+умно, если на бряцание оружием ты отвечаешь железной логикой;
+странно, если тебе ниспослано скрытое знание, и ты хочешь им воспользоваться.
На 13+ ты ведёшь толпу за собой, и она видит в тебе воплощение своей надежды. На 10–12 толпа идёт за тобой, ибо не видит других путей. На 7–9 толпа пойдёт за тобой, если ты согласишься на трудную сделку.
На 6– толпа бросается на тебя, видя в тебе причину своих бед.

Недовольные (стратегический ход)

Если воззвание помогло утихомирить людей, ты можешь **поговорить с зачинщиками волнений и выяснить, что же им не нравилось**. *Действуй ⚁⚄+пылко, чтобы разговорить их и выявить проблему.*
На 10+ они охотно вступают в диалог и объясняют, в чём был весь сыр-бор. Расскажи Мастеру Церемоний о том, чего же не хватало этим несчастным, и как ты намереваешься решить это. На 7–9 они пытаются объяснить тебе своё видение ситуации. Мастер Церемоний пояснит тебе, что они имели в виду, и может даже дать намёк на то, с чего надо начинать работу над твоими ошибками. А может и не дать.
На 6– вы слишком разные. Вам не ужиться в одном лагере.

Чёрная метка

Не оправдав надежд своих соседей и людей, которые тебе доверились, ты **стоишь перед ними, и просишь дать тебе ещё один шанс**. *Действуй ⚁⚄+пылко, если ты взываешь к их сердцу, или ⚁⚄+круто, если ставишь их перед фактами. Кстати, что ты им говоришь? На 10+ выбери два. На 7–9 выбери одно.*

- *Они поверили тебе.*
- *Они согласны ещё раз положиться на тебя.*
- *Твоя неудача не стоила никому жизни.*

На 6 – ты подверг общину угрозе, и тебя судят вчерашние друзья.

ВНЕШНИЙ МИР

Бывает, жизнь подбрасывает сюрпризы. Если вам кажется, что ваша история забуксовала, пусть тот из вашей шайки, кто не прочь рискнуть, выберет один ход любым удобным для этого способом. Кто знает, куда вас заведёт его самонадеянность.

Беженцы

К вашему поселению подходит группа измождённых людей, ищущих приюта. *Если вы понимаете, что им нужно помочь, действуйте ⚁⚄+умно. Если вы чувствуете, что у вас с ними один путь, бросьте ⚁⚄+странно. Честно расскажите МЦ, почему вы сделали такой выбор. На 10+ ваша община пополнилась на d6 здоровых людей. Их силы и знания позволяют вам сделать 1 дополнительный стратегический ход. На 7–9 ваша община пополнилась на d6/2 здоровых людей (остальные слабы, больны и не могут работать).*
На 6– ваша община пополнилась на d6/2 людей, за которыми по пятам идёт беда. Будьте бдительны.

Почтальон

Однажды вечером ты видишь усталого человека в смешной одежде, несущего на плече старую сумку. Он разносит почту по этому мёртвому миру. Действуй ⚁⚄+странно — вдруг тебе повезёт? На 10+ у тебя 2 шанса, на 7–9 один. Используй их 1 к 1, чтобы ***узнать, с чем к тебе пришёл почтальон****.*

- *Он слышал о том, что происходит в мире;*
- *Он знает о том, что творится вокруг;*
- *Он знает правду, и готов её рассказать;*
- *У него есть письмо для тебя лично;*
- *У него нет повода лгать тебе.*

Путешественник

Однажды на пороге вашего дома оказывается бывалый путешественник. Отдохнув, он ***предлагает расплатиться за гостеприимство одним из следующих вариантов****:*

- *Часть той информации, которая тебе позарез нужна именно сейчас.*
- *Всякая ерунда на 2 бартера.*
- *Ценная причудливая штуковина. Кто знает, что она скрывает.*
- *Помощь в решении проблемы, которая тебя донимает.*
- *Если он помогает тебе в решении проблемы, действуй ⚁⚄+жёстко, чтобы узнать, как именно это произошло.*

На 10+ он решает проблему за тебя. Расскажи Мастеру Церемоний, как этот человек облегчил твою ношу. На 7–9 он добивается успеха, но с тем и навлекает на твою голову какую-то проблему. Расскажи Мастеру Церемоний, как он сумел помочь тебе, и узнай у него, что пошло не так. На 6 – он гибнет, так и не сумев тебе помочь. Сейчас Мастер Церемоний объяснит тебе, к чему стоит подготовиться.

Налётчики

Эти люди привыкли брать чужое тогда, когда они захотят. Они окружили ваше поселение, и с пустыми руками отсюда не уйдут. Действуйте ⚁⚄+круто, чтобы ***узнать, как дать отпор****. На 10+ вы явно или скрыто, словом или делом даёте им понять, что нападать на вас не стоит. Не забудьте пояснить Мастеру Церемоний, что и как. На 7–9 выберите одно из двух:*

- *Обе стороны блефуют.*
- *Кто-то из вас не считает нужным говорить правду.*

На 6 – вряд ли они хотят тратить время на переговоры. Защищайтесь!

Гнев природы

Песчаная буря, нашествие радиоактивной саранчи, огонь, охвативший только начавшую оживать пустошь… Действуй ⚁⚄+умно, чтобы ***узнать, когда стало ясно, что беды не миновать****. На 10+ у вас есть достаточно времени, чтобы подготовиться. На 7–9 у вас есть день или два. Не так много, но если не терять времени зря…*
На 6– вы тщётно надеялись, что глаза вас обманывают. Но от судьбы не уйдёшь, и беда уже стучится в ваш дом — в самом буквальном смысле.

Последствия беды

После того, как угроза миновала, и наступил краткий миг передышки, оглянись и действуй ⚁⚄+круто, чтобы ***трезво оценить ущерб****. На 10+ пострадало d6 людей, разрушено d6/2 зданий. На 7–9 погибло d6/2 людей, пострадало 2d6/2 людей, разрушено d6 зданий, из них 1 важное для жителей.*
На 6 – погибло d6 людей, пострадало 2d6 людей, разрушено 2d6/2 зданий, из них три важных для населения.

Выбор сделать тяжело, мы все это знаем. Но если не сделаешь выбор ты, Мастер Церемоний сделает этот выбор за тебя.

РАЗДЕЛ ДЛЯ ВЕДУЩЕГО

Использовав свой первый стратегический ход, игроки будут спрашивать тебя, когда им будет позволено сделать следующий. Для этого тебе стоит придумать некую систему учёта времени.

Мастер Церемоний тут ты, и тебе решать, как она будет выглядеть. Я для своих игр обозначил условный игровой месяц в две игровых встречи. Каждую вторую встречу игроки подводят итоги своих прошлых решений и планируют, что им делать в своём уютном лагере дальше. Если эти две встречи прошли весело и бодро, у них был яркий запоминающийся месяц. Если за это время они только и делали, что разговоры говорили, за этот месяц ничего серьёзного не произошло. Возможно, это и к лучшему.

Конечно, ты волен сократить это время до одной встречи, или растянуть до четырёх. Ты вообще можешь выбросить слово «месяц» из игры, заменив его чем-нибудь по своему вкусу. Тебе решать — это твой постапокалипсис.

И ещё. Часто истории заканчиваются именно тем, что герои находят дом и живут там долго и счастливо. Как бы не так! На самом деле с появлением своего собственного дома, а то и целого поселения в жизни твоих игроков, забот только прибавляется. Если тебе надо быстро взбодрить их чем-нибудь, вот список. Выбери что-нибудь по своему вкусу и вставь в игру: фронтом, или частью уже готового фронта, фактом, историей или вымыслом. Или поверь Вихрю и ткни пальцем вслепую.

Вихрь не соврёт

1. Голод
2. Эпидемия
3. Налёт мародёров
4. Дефицит боеприпасов
5. Маньяк в поселении.
6. Сильный голод (каннибализм, как следствие)
7. Передел собственности
8. Внезапно обнаруженная неразорвавшаяся бомба
9. Известие о новом богатом поселении неподалёку
10. Рекруты местного варлорда.
11. Упавший спутник
12. Дефицит воды
13. Незнакомые, хорошо вооружённые люди
14. Каннибализм без голода
15. Организованная преступность
16. Массовые мутации
17. Народное недовольство
18. Новый религиозный культ
19. Идея о справедливом мироустройстве в головах горожан
20. Дефицит съестных припасов